MAKALÖS MATEMATIK

Barnens räknepark

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Barnens Räknepark

Makalös Matematik — Barnens räknepark är ett i Edmarks serie Makalös Matematik, en heltäckande familj av matteprogram för barn. I Barnens Räknepark finns fem roliga attraktioner som lär ut grundläggande begrepp och färdigheter i matematiken.

Redan tidigt i livet bildar sig barn bestämda åsikter om matematik. Beroende på deras erfarenheter kan de fyllas av spänning och förundran eller rädsla och osäkerhet inför en matematisk utmaning. Barnens Räknepark bygger på vår övertygelse att barn lär sig med mer självförtroende och entusiasm om de kan koppla samman sina erfarenheter från den fysiska verkligheten med de mer abstrakta matematiska lagarna och begreppen som de möter i skolan. Många av aktiviteterna i Barnens räknepark innehåller virtuell manipulation, en unik teknologi som använder datorn för att hjälpa barnen förstå sambandet mellan konkret och abstrakt matematik. Till exempel finns det en aktivitet som kallas Clowner, där barnet kan sätta fast två clowner på en stolpe och tre clowner på en annan, och se hur denna operation representeras av siffrorna 2+3=5. **Barnet lär sig matematiska grunder, förstår begreppen bakom fakta, och kan lära sig behärska de tankefärdigheter som behövs för framgångsrik problemlösning.**

Barnens räknepark erbjuder dussintals matematiska ämnen och tusentals problem. Allt eftersom ditt barn lär sig mer kommer skjutreglagen för svårighetsgrad att höjas automatiskt, vilket ger mer utmanande problem. Du kan också själv ställa in ett skjutreglage för att öva ett visst problemområde. Eftersom tre av aktiviteterna har både Problemläge och Utforskaläge, kan ditt barn använda både lärarstyrd och självstyrd inlärning.

Vår målsättning är att ge ditt barn de bästa tänkbara utbildningsprogram, med den genomgående höga kvalité som föräldrar har vant sig vid att förvänta sig av Edmark. När vi utvecklade det här programmet lyssnade vi på lärare, föräldrar och barn. Vi vill gärna lyssna på dig också. Skriv en rad och berätta vad du behöver, och hjälp oss hjälpa barn att upptäcka hur roligt det är att lära sig.

Systemkrav

För Windows-användare

- Windows 3.1, Windows 95 eller senare
- 486, Pentium eller bättre (33 MHz eller snabbare rekommenderas)
- Hårddisk med 5 MB ledigt utrymme
- 8 MB minne (RAM)
- Super VGA-skärm, 640x480, minst 256 färger
- Cd-romläsare med minst dubbel (2x) hastighet
- Windows-kompatibelt ljudkort
- **Bra att ha:** Windows-kompatibel skrivare

För Macintosh-användare

- System 7.0.1 eller senare
- 68030, 68040 (25 MHz eller snabbare rekommenderas) eller PowerMac
- 8 MB minne (RAM), 4100K ledigt
- 13-tums skärm eller större, minst 256 färger
- Cd-romläsare med minst dubbel (2x) hastighet
- **Bra att ha:** Skrivare

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Startinstruktioner

Installation

- För Windows 95-användare med Spela upp automatiskt aktiverat:

Sätt in cd-skivan. Följ instruktionerna på skärmen. När du ska starta spelet efter installationen sätter du in cd-skivan igen och klickar knappen Spela från startbilden.

- För Windows 95-användare med Spela upp automatiskt avstängt:

1. Välj Kör i menyn Start i Programhanteraren och skriv d:\setup (där d betecknar din cd-romenhet).
2. Följ instruktionerna på skärmen för att installera programmet.
3. Efter installationen visas ikonen för Barnens räknepark under Program\Edmark\Barnens Räknepark i menyn Start. För att köra Barnens räknepark sätter du in cd-skivan och använder menyn Start.

- För Windows 3.1-användare

Sätt in cd-skivan. Välj Kör i Arkiv-menyn i Programhanteraren och skriv d:\setup (där d betecknar din cd-romläsare). Följ instruktionerna på skärmen. Efter installationen återfinns symbolen för Barnens Räknepark i programgruppen Edmark. Sätt in cd-skivan och klicka på ikonen för att starta programmet.

- För Macintosh-användare

Ingen installation behövs. Sätt bara in cd-skivan och klicka på symbolen för Barnens Räknepark.

Viktigt...

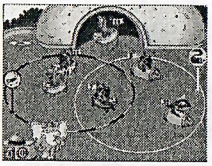
- Skicka in ditt registreringskort idag så att du kan få förhandsinformation om våra produkter och vänlig, effektiv hjälp per telefon.
- Läs igenom resten av den här handboken så att du kan hjälpa ditt barn använda alla möjligheterna i Barnens räknepark.
- Besök IONA på World Wide Web!
  http://indigo.ie/~ionasoft/home.html

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Radiobilar

Fia behöver ditt barns hjälp för att parkera radiobilarna. I Problemläge ber Fia barnet att parkera bilar på platser som hon har märkt som parkeringsplatser för bilar med särskilt tutljud, färg, förare, form eller nummer. I Utforskaläge kan barnen märka ut parkeringsplatserna och parkera bilar enligt sina egna regler.

Radiobilar



Fia älskar att sätta saker på deras rätta plats, och du kan hjälpa till! Lär dig om mängder och Venndiagram medan du flyttar radiobilar till rätt platser. Sortera bilar i uppsättningar som Fia väljer, eller välj uppsättningar själv.

Vad man kan lära sig

- Sortera och klassificera föremål efter ett eller flera attribut.
- Förbättra ditt logiska tänkande och din slutledningsförmåga.
- Lösa problem med siffror.
- Gruppera och ordna föremål.

Förstå att grupper kan innehålla objekt som är lika på en del sätt och olika på andra sätt.

Problemläge

- Från räkneparkens ingång klickar du för att leka med radiobilarna.
- Fia ber dig parkera radiobilarna efter stil, färg, förare, nummer eller tutans ljud. Klicka Fia om du vill att hon ska upprepa problemet.
- Bilarna väntar i garaget, färdiga att parkeras. Dra varje bil till rätt plats.
- Klicka på skylten eller parkeringsplatsen så får du höra vilken sorts bil som ska stå där.
- Om en bil inte passar på någon av parkeringsplatserna drar du den till så försvinner den.
- Om du drar en bil till en plats där den inte passar, hoppar den tillbaka till garaget. Du kan försöka igen.
- Klicka skjutreglaget om du vill ändra svårighetsgraden eller innehållet i Fias problem.
- Ring i klockan om du vill utforska på egen hand, eller klicka för att gå tillbaka till parkens ingång.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Radiobilar

Utforskaläge

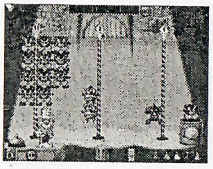
- Ring i klockan för att gå till Utforskaläge.
- Det är din tur att bestämma hur bilarna ska parkeras.
- Dra en skylt till varje parkeringsplats. Det är du som bestämmer, så du kan välja var bilarna ska stå.
- En bil väntar i garaget. Du får parkera den.
- Om en bil inte passar på någon av parkeringsplatserna drar du den till och ser den försvinna.
- För att sortera i nya uppsättningar drar du helt enkelt en ny skylt till någon av parkeringsplatserna. Bilar som inte längre passar där kör sin väg. Du kan byta skyltar så ofta du vill.
- Vill du sortera efter en annan kategori (stil, färg, förare eller tutljud) klickar du .
- För att byta parkeringsplatser klickar du knappen som visar den parkeringsplats du vill använda.
- Ring i klockan för att gå tillbaka till Problemläge eller klicka för att gå till parkens ingång.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Clowner

Kom fram, kom fram! Här är clownernas cirkus! I Problemläget sätter barnen ihop clowner för att lösa problem som grundas på räkning, jämförelse mellan tal, och enkla matematiska operationer. I Utforskaläge leker barnen fritt med clownerna och kombinerar dem som de vill.

Clowner



Dirigera clownerna i en show med siffror. Stapla clowner i alla riktningar eller lägg dem på varandra upp till taket medan du räknar, adderar, subtraherar, multiplicerar och dividerar.

Vad man kan lära sig

- Gruppera föremål för att lösa ett additionsproblem med två eller tre tal.
- Manipulera föremål som representerar enkla subtraktioner.
- Visa repeterad addition genom att ordna föremål i likadana grupper. Förstå att repeterad addition är detsamma som multiplikation.
- Ordna föremål i rader och kolumner som betecknar enkla multiplikationer.
- Utforska division genom att separera föremål i likvärdiga grupper.

Problemläge

- Klicka vid parkens ingång för att leka med Clownerna.
- Leo ber dig hjälpa till med clownernas show. Klicka Leo om du vill höra problemet en gång till.
- Dra clowner ur tunnan och sätt dem på clownernas leksaker (som stolpar, rullbrädor, cyklar och plankor).
- När du arbetar kan du använda för att måla clownerna, tunnorna och leksakerna. Målar du en tunna så ändras färgen på alla clownerna i tunnan, och målar du en leksak så ändras färgen på alla clowner som är fästa vid den leksaken.
- Klicka munnen om du vill höra talet läsas upp.
- För att ta bort en clown drar du den till papperskorgen .
- Klicka för att radera alla clowner från skärmen.
- När du har löst problemet klickar du . Om svaret inte är rätt försöker Leo hjälpa dig hitta det rätta svaret för att avsluta shownumret.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

- Klicka skjutreglaget om du vill ändra svårighetsgraden eller innehållet i Leos problem.
- Ring i klockan om du vill utforska på egen hand eller klicka för att gå tillbaka till parkens ingång.

Utforskaläge

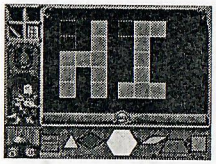
- Ring i klockan för att gå till Utforskaläge.
- Skapa ditt eget clownnummer genom att sätta clowner på två eller tre stolpar eller genom att använda clownmultiplikatorn.
- Klicka för att skapa föreställningar med två stolpar.
- Klicka för att skapa föreställningar med tre stolpar.
- Klicka för att skapa föreställningar med clownmultiplikatorn.
- Klicka munnen på poängtavlan för att höra ett tal läsas upp.
- Klicka för att radera alla clowner från skärmen.
- Ring i klockan för att gå tillbaka till Problemläge eller klicka för att gå till parkens ingång.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Mönster och figurer

Tjena, kompis! Kom så leker vi med Bältan Bertas mönster och figurer! Barnen kan hjälpa Berta att lägga ut figurer eller skapa och skriva ut sina egna mönster.

Mönster och figurer



Lär dig grundläggande begrepp inom geometrin tillsammans med Bältan Berta, samtidigt som du skapar bilder, fyller i mönster, identifierar delar, jämför ytor och omkretsar, och utforskar symmetri. Det blir garanterat en mångfacetterad upplevelse!

Vad man kan lära sig

- Känna igen, identifiera och skilja mellan geometriska former.
- Känna igen och bygga upp ett visuellt mönster.
- Utforska likhet i form.
- Identifiera en forms ingående delar.
- Identifiera, jämföra och bygga symmetriska former och bilder.
- Förstå att ytan hos olika former och figurer kan mätas och jämföras.
- Förstå att omkretsen hos olika former och figurer kan mätas och jämföras.

Problemläge

- Från parkens ingång klickar du för att leka med Bertas mönster och figurer.
- Berta ställer frågor om figurer. Vill du höra frågan igen så klickar du på Berta.
- Klicka och dra figurer för att flytta dem till och på arbetsområdet.
- För att radera en figur eller en sammansatt bild drar du den helt enkelt bort från arbetsområdet och släpper musknappen.
- Vill du rotera en figur klickar du på något av dess hörn och snurrar den. Det går också att rotera figurer genom att använda mellanslagstangenten på tangentbordet. Den senaste figuren du använde kommer att snurra.
- Använd för att måla en figur.
- Klicka för att mäta ytan på dina figurer och bilder.
- Klicka för att mäta omkretsen på dina figurer och bilder.
- När du är klar med ett problem trycker du på för att kolla ditt svar. Är svaret inte rätt så hjälper Berta dig att hitta rätt svar.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

- Klicka skjutreglaget om du vill ändra svårighetsgraden eller innehållet i Bertas problem.
- Ring i klockan för att gå till Utforskaläge eller klicka för att gå tillbaka till parkens ingång.

Utforskaläge

- Ring i klockan för att gå till Utforskaläge.
- Lek med figurerna och gör egna bilder.

I Utforskaläget kan du använda alla de verktyg som finns i problemläget. Dessutom finns en del andra möjligheter:

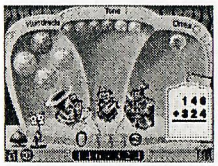
- Klicka för att se exempel på roliga saker du kan göra.
- Använd för att klistra ihop två figurer till en ny figur. Använd för att ta isär dem eller för att bryta sönder en figur i mindre delar.
- Använd för att måla en figur.
- Klicka om du vill växla mellan stora och små figurer.
- Du kan radera allting från skärmen genom att klicka . Vill du radera en viss figur eller sammanklistrad bild drar du den helt enkelt bort från arbetsområdet.
- Spara din bild eller lek med en gammal bild som sparats tidigare .
- Klicka för att skriva ut en bild.
- Ring i klockan för att gå till Problemläge, eller klicka om du vill gå tillbaka till parkens ingång.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Mönster och figurer

Alla som besöker Barnens Räknepark älskar att gå till Bubbelbandet. Barnen hjälper Eddie och hans Bubbelband när de "spelar" bubblor som man kan räkna, ordna och ordna om, addera och subtrahera. Barn utvecklar skicklighet på att räkna, åsätta värde, och enkla matematiska operationer medan de leker med Bubbelbandet.

Bubbelbandet



Bubblorna flyger när Bubbelbandet spelar. Spela med entals-, tiotals- och hundratalsbubblor och lär dig samtidigt betydelsen av siffrans plats i talet.

Vad man kan lära sig

- Identifiera, räkna och bokföra tal.
- Utforska förhållandet mellan ett antal föremål och skrivna siffror.
- Använda olika sätt att representera samma tal.
- Utforska siffrors placering och känna igen ental, tiotal och hundratal.
- Addera genom att lägga ihop två grupper och visa det sammanlagda antalet.
- Byt grupper av ental mot tiotal och grupper av tiotal mot hundratal, samtidigt som du utforskar omgruppering, tal i minnet och hur man lånar.

Problemläge

- Från Räkneparkens ingång klickar du för att gå till Bubbelbandet.
- Eddie inbjuder dig att hjälpa bandet spela sina tal. Klicka Eddie för att höra hans begäran en gång till.
- Klicka för att spela entalsbubblor, klicka för att spela tiotalsbubblor eller för att spela hundratalsbubblor.
- När Eddie ber dig om ett tal kan du antingen skriva det på tangentbordet eller klicka det på sifferraden 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ←.
- Använd kastpilen för att subtrahera bubblor.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

- För att radera en bubbla drar du den till papperskorgen .
- Klicka för att radera alla bubblorna från skärmen.
- När du har löst problemet klickar du . Om ditt svar inte är rätt hjälper Eddie dig att hitta det rätta svaret.
- Klicka skjutreglaget om du vill ändra svårighetsgraden eller innehållet i Eddies problem.
- Ring i klockan om du vill utforska på egen hand eller klicka för att gå tillbaka till parkens ingång.

Utforskaläge

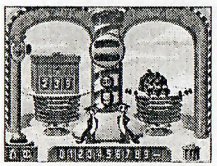
- Ring i klockan för att gå till Utforskaläge.
- Det är din tur att dirigera Bubbelbandet! Lek med bubblorna och se vad som händer.
- Klicka för att spela entalsbubblor.
- Klicka för att spela tiotalsbubblor.
- Klicka för att spela hundratalsbubblor.
- Klicka i den gröna cirkeln för att dra en grupp bubblor till en annan plats.
- Klicka radergummit för att ta bort alla bubblor från skärmen.
- När du vill skriva in ett tal kan du antingen skriva det på tangentbordet eller klicka sifffor på sifferraden.
- Ring i klockan igen för att gå tillbaka till Problemläge, eller klicka för att gå tillbaka till Räkneparkens ingång.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Skrattfabriken

Skrattfabriken tillverkar alla skratt, stora som små, i Räkneparken. Ulrik och Ulrika hjälper barnen göra skratt och fnitter samtidigt som de lär sig om likhet och olikhet och platsvärden. Med alla dessa skratt är det inte konstigt att alla har så kul i Räkneparken!

Skrattfabriken



Ulrik och Ulrika hjälper dig balansera stora och små skratt samtidigt som du utforskar begrepp som större än, mindre än och lika med.

Vad man kan lära sig

- Avgöra om ett givet tal är större än, mindre än, eller lika med ett annat tal.
- Använda symbolerna <, > och = för att beskriva förhållandena mellan två tal.
- Använda platsvärden för att jämföra två tal.
- Förstå att ett tal representerar en kvantitet av saker.

Problemläge

- Från Räkneparkens ingång klickar du för att gå till Skrattfabriken.
- Ulrik och Ulrika leder dig genom roliga övningar där ni använder vågen.
- Klicka uttrarna om du vill höra en fråga igen.
- Klicka <, > eller = för att sätta större än, mindre än, eller lika med mellan vågskålarna.
- Använd kranarna för att fylla på entals-, tiotals- eller hundratals-skratt i vågskålarna.
- Sätt en låda på vågen genom att använda en lådkran . Använd tangentbordet eller sifferraden för att skriva ett tal på lådan.
- Ta bort lådor från vågen genom att dra dem till papperskorgen .
- Vill du ta bort alla skratt och lådor från vågen klickar du .
- Om ditt svar inte är rätt kommer Ulrik och Ulrika att hjälpa dig hitta det rätta svaret.
- Klicka skjutreglaget om du vill ändra svårighetsgraden eller innehållet i Ulriks och Ulrikas problem.
- Ring i klockan om du vill utforska på egen hand eller klicka för att gå tillbaka till parkens ingång.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens Räknepark

Utforskaläge

- Ring i klockan för att gå till Utforskaläge.
- Alla älskar ett skratt, och nu kan du tillverka egna! Addera, ändra och ta bort skratt på egen hand så länge du har lust.
- Lägg till skratt på vågen genom att klicka en kran . Sätt en låda på vågen genom att klicka lådkranen . Använd tangentbordet eller sifferraden för att sätta ett tal på lådan.
- Medan du leker ändras tecknet mellan vågskålarna efter förhållandet mellan antalet skratt i de två skålarna.
- Klicka för att tömma vågskålarna.
- Ring i klockan igen för att gå tillbaka till Problemläge, eller klicka för att gå tillbaka till Räkneparkens ingång.

Vuxenavdelningen

För att gå till Vuxenavdelningen håller Windows-användare ned Ctrl och Alt medan de skriver ett "A". Macintosh-användare håller ned Kommando- och Alt-tangenterna och skriver ett "A".

Använd Vuxenavdelningen för att ställa in hur Barnens Räknepark ska fungera, styra skjutreglagen och modifiera användarlistan.

Inställningar

Automatisk markering för barn med särskilda behov

För barn som inte kan använda tangentbordet eller musen finns möjlighet att använda automatisk markering i Radiobilar, Bubbelbandet och Skrattfabriken. Slå på Automatisk markering och klicka Tillval... .

- Välj en typ av markering.

Automatisk flyttning av markören: Pilen börjar om från början efter varje gång man klickat.

Knappaktiverad flyttning: Pilen börjar flyttas igen först när man trycker på knappen igen efter att man klickat.

- Välj hastighet på markeringen (i sekunder) från 0 (snabbast) till 7 (långsammast).

När automatisk markering är på kan du tillfälligt slå av och på den med Ctrl-Alt-S (Windows) eller Kommando-Alt-S (Macintosh).

Skjutreglage

Med skjutreglagen kan du övervaka ditt barns framsteg eller ställa in en aktivitet så att den fokuseras på ett särskilt ämne som ditt barn studerar i skolan. Allt eftersom barnet lyckas lösa problemen flyttas reglagen automatiskt mot svårare problem.

- Kryssa för Spara inställningar av svårighetsgrad om du vill att Makalös Matematik — Barnens Räknepark ska spara framstegen i alla aktiviteterna varje gång barnet avslutar programmet. Om Spara inställningar av svårighetsgrad inte är förkryssat kommer Barnens Räknepark alltid att börja med den nu gällande inställningen på skjutreglagen. (För att ändra inställningarna måste du öppna reglagen och ställa in dem manuellt.)
- Kryssa för Tillåt barn att ändra inställningsrad om du vill att barnet självt ska kunna justera svårighetsgraden och ämnena. Om Tillåt barn att ändra inställningsrad inte är förkryssat visas skjutreglagen inte i aktiviteterna.

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Användarlista

- Markera namnet och klicka Ta bort för att ta bort ett namn från användarlistan.
- Markera namnet och klicka Byt namn... om du vill ändra namnet på en användare.
- Om du vill lägga till ett namn i användarlistan klickar du Lägg till... och skriver in namnet.

Om rutan Låt nya användare lägga till sig själva är förkryssad kan barnen själva lägga in sina namn i användarlistan vid huvudmenyn. Vill du inte att barnen ska göra det lämnar du denna ruta tom.

KidDesk

Om Barnens Räknepark startas från KidDesk, används namnet från KidDesk i Barnens Räknepark och användarlistan visas inte. För att byta namn måste du återvända till KidDesk och byta användare.

Tillvalen för Automatisk markering tas från KidDesk.

Stoppteckenet i parken ersätts med symbolen för KidDesk. Klickar du på ikonen kommer du tillbaka till KidDesk.

Tekniskt stöd

Barnens Räknepark är gjort för att vara lätt och roligt att använda. Om du får problem, läs först sidorna om felsökning i det här häftet. Hittar du ingen lösning ska du ta kontakt med den återförsäljare som sålde produkten till dig.

För att vi ska kunna hjälpa dig när du ringer behöver vi veta:

- Exakt vilken sorts dator du använder, inklusive tillverkarens namn och modellbeteckning (t.ex. Compaq 33MHz 486 eller Macintosh Quadra 605).
- Ytterligare information om maskinvaran som t.ex. mängden RAM-minne, typ av ljudkort, osv.
- Systeminställningar och information om operativsystem (t.ex. Windows 3.1 eller System 7.1).
- En exakt beskrivning av problemet, inklusive vilka felmeddelanden du fått, vad du gjorde innan felet inträffade, etc. Ju mer information du kan ge oss, desto snabbare kan vi lösa ditt problem.

Allra bäst är det om du har programmet igång på datorn och ringer från en telefon intill datorn.

Det finns också en lista med vanliga frågor och svar (på engelska) på IONAs hemsida:

http://indigo.ie/~ionasoft/home.html

Felsökning - Windows

Problem	Möjlig orsak	Lösning
Inte tillräckligt utrymme på hårddisken för att installera Barnens Räknepark	En eller fler systemkomponenter saknas	Radera filer så att ytterligare 5MB blir lediga på hårddisken
Programmet avbryts av ett felmeddelande	Smutsig cd-skiva	Rengör cd-skivan med en mjuk bomullstrasa eller något medel som är avsett för cd-rengöring
Inget ljud hörs	Volymen är för lågt inställd	Använd ditt ljudkorts kontrollpanel för att öka volymen eller använd volymkontrollen i Vuxenavdelningen
	(Ljud av är markerat i Windows 95	Avmarkera inställningen Ljud av i Windows 95
	Ljudenheten är felaktigt installerad	Se handboken till ljudenheten
Det går inte att skriva ut	Utskrift är avstängt	Klicka Färg/gråtoner eller Sv/v utskrift i Vuxenavdelningen
	Slut på papper/skrivaren är avstängd	Kontrollera skrivaren
	Ingen standardskrivare vald	Markera din skrivare i Windows kontrollpanel
	Felaktiga skrivarinställningar	Kontrollera skrivarens inställningar i Windows
Färgerna på skärmen är fel eller hoprörda	Icke-kompatibel bildskärmsdrivrutin	Försök att ställa in 256 färger och 640x480 bildpunkter, eller kontakta tillverkaren av bildskärmskortet
Muspekaren syns inte och en stor pil finns på skärmen	Automatisk markering har slagits på i Vuxenavdelningen	Klicka Av vid Automatisk markering
Skärmen blinkar och återgår till Programhanteraren när du kör från Windows 3.1x	Win32s är inte rätt installerat	Installera om Win32s från cd-skivan
Oförklarliga fel	Konflikt med bildskärmsdrivrutinen	Uppdatera bildskärmsdrivrutinen
	Konflikt med annat program	Ta bort program från gruppen Autostart. Ta bort program från raderna Load= och Run= i filen WIN.INI

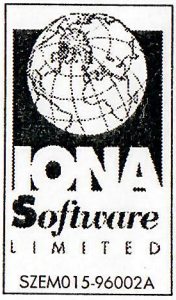
Det finns också en lista med vanliga frågor och svar (på engelska) på vår hemsida:
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html

MAKALÖS MATEMATIK
Barnens räknepark

Felsökning - Macintosh

Problem	Möjlig orsak	Lösning
Symbolen för Barnens Räknepark visas inte på skrivbordet	Du använder en extern CD-ROM-läsare som inte är påslagen	Se till att CD-ROM-läsaren är på innan du startar datorn (gäller endast externa enheter)
Programmet avbryts av ett felmeddelande	Smutsig cd-skiva	Rengör cd-skivan med en mjuk bomullstrasa eller något medel som är avsett för cd-rengöring
Ljudet är hackigt	Virtuellt minne är aktiverat	Stäng av det virtuella minnet i Inställningar: Minne (se Macintosh-handboken)
Ljudet är för lågt eller för högt	Volymen behöver justeras	Justera volymen för Nummerhjältarna med volymkontrollen i Vuxenavdelningen
Muspekaren syns inte och en stor pil finns på skärmen	Automatisk markering har aktiverats i Vuxenavdelningen	Klicka Av vid Automatisk markering
Bilder eller text går inte att skriva ut	Skrivaren är avstängd eller har slut på papper. Skrivarkabeln är inte rätt ansluten. Fel skrivare är vald i Väljaren.	Kontrollera skrivaren. Kontrollera kablarna. Se skrivarens handbok. Använd Väljaren i Apple-menyn till att ställa in rätt skrivare.
Utskriftssymbolen visas inte i aktiviteterna	Utskrift är avstängt	Klicka Färg/gråtoner eller Sv/v utskrift i Vuxenavdelningen
Symbolerna för Öppna och Spara visas inte i GeoDatorn	Spara är avstängt	Klicka På vid Tillåt spara på hårddisk i Vuxenavdelningen
Du har en färgskärm men den visar inte färger	Skärmen är inställd på gråtoner	Använd Inställningar: Bildskärm och ändra från gråtoner till färger.

Det finns en lista med vanliga frågor och svar (på engelska) på vår hemsida:
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html



Publicerad av:
IONA Software Ltd.,
6, IDA Centre,
East Wall Road,
Dublin 3,
Irlande.
E-mail:
sales@ionasoft.ie
W.W.W:
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html